



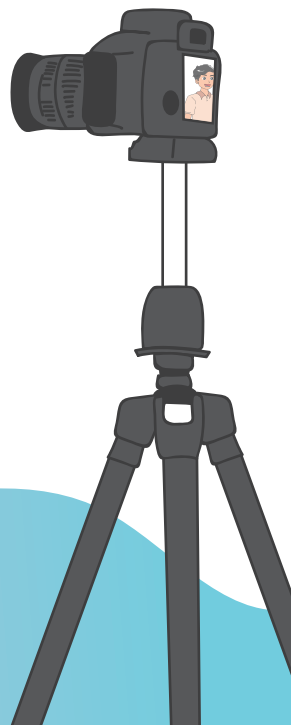
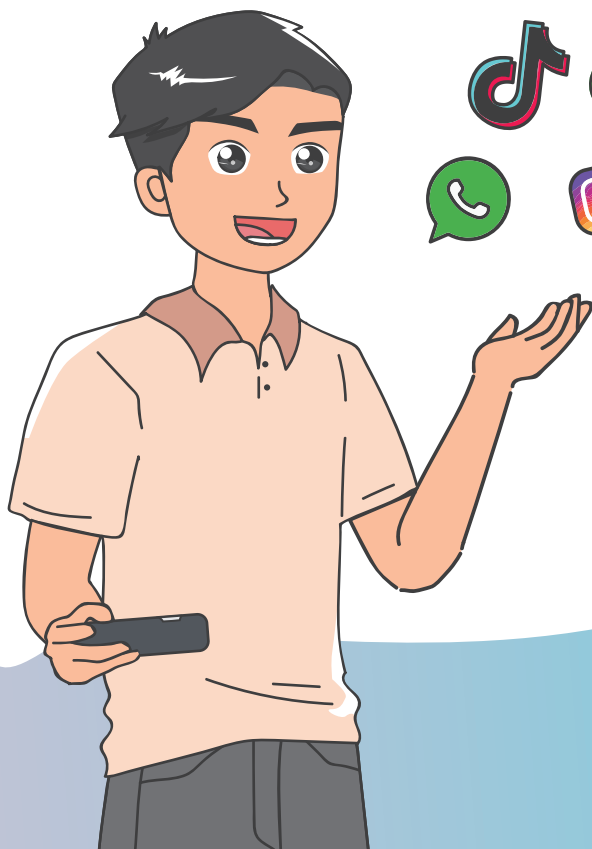
Direktorat Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI
Tahun 2020

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERJUALBELIKAN

#Bijak dan Kreatif dalam Bermedia Sosial



Jenjang SMP





#Bijak dan Kreatif dalam Bermedia Sosial

Jenjang SMP

DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN DASAR DAN PENDIDIKAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RI
TAHUN 2020



#Bijak dan Kreatif dalam Bermedia Sosial

Jenjang SMP

Pengarah : Mulyatsyah
Penanggungjawab : Maulani Mega Hapsari
Kontributor : Harnowo Susanto
Alfiyadi
Diana Herawati
Nurhatimah
Penulis : Budi Permana
Kurweni Ukar
Editor : Ade Husnul Mawadah
Merry Ellike
Tim Kreatif : Tiara Nurfajriah
Dina Safitri
Ghina Fitriana

ISBN: 978-623-95423-5-1

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari penyusun.

Diterbitkan oleh:
Direktorat Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan RI
Tahun 2020

Gedung E, Lantai 17,
Bidang Peserta Didik
Senayan, Jakarta Pusat, 10270
pesertadidikditsmp@gmail.com
[@pesertadidik.dit.smp](https://www.instagram.com/pesertadidik.dit.smp)
[Peserta Didik Direktorat SMP](#)

KATA PENGANTAR

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 9 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, salah satu tugas dan fungsi Direktorat Sekolah Menengah Pertama adalah menyusun norma, standar, prosedur, dan kriteria di bidang peserta didik, sarana prasarana, tata kelola, dan penilaian pada sekolah menengah pertama dan pendidikan layanan khusus pada sekolah menengah pertama. Buku tentang norma, standar, prosedur, dan kriteria yang diterbitkan oleh bidang peserta didik Direktorat Sekolah Menengah Pertama dibuat berdasarkan hasil survei dan kuesioner yang disebar secara daring ke beberapa dinas pendidikan kabupaten/kota. Hasil survei tersebut mengerucut pada sebuah tema, yaitu kegiatan ekstrakurikuler dan kecakapan hidup untuk peserta didik.

Kegiatan ekstrakurikuler bagi peserta didik merupakan sebuah bagian internal dari proses belajar di satuan pendidikan yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler menjadi wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi, minat, dan bakat agar mampu mencapai taraf maksimal dalam upaya pembinaan manusia seutuhnya yang ber-karakter positif.

Kecakapan hidup bagi peserta didik merupakan kemampuan pengetahuan yang dibutuhkan peserta didik untuk belajar berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan dapat berkomunikasi dengan efektif di abad ke-21 ini. Oleh karena itu, melalui buku ini kami berharap upaya pembinaan ekstrakurikuler jenjang sekolah menengah pertama dapat lebih mudah dipahami dan dilaksanakan guna mencapai cita-cita tersebut.

Materi dalam buku ini dibuat menggunakan bahasa yang sesuai dengan usia peserta didik dan dilengkapi dengan banyak ilustrasi, sehingga mampu menarik minat baca dan mempermudah peserta didik dalam memahaminya. Semoga buku ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi dan ilmu pengetahuan dalam rangka mengembangkan pendidikan karakter bagi peserta didik, khususnya di jenjang sekolah menengah pertama.

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim yang telah menyusun buku ini. Tidak lupa kami mengajak semua pihak untuk bersama-sama mewujudkan generasi emas bangsa Indonesia yang memiliki nilai utama religius, nasionalis, mandiri, gotong-royong, dan integritas, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional.

Jakarta, September 2020

Direktur
Sekolah Menengah Pertama,



Drs. Mulyatsyah, M.M.
NIP. 196407141993041001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
Perkembangan Internet dan Media Sosial	1
Jenis <i>Platform</i> Media Sosial.....	11
Manfaat Positif Media Sosial	21
Dampak Negatif Media Sosial	24
Bagaimana Sebaiknya Memanfaatkan Media Sosial?.....	30
Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik)...	33
Media dan Sumber Belajar Daring Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	38
Kreatif Menggunakan Media Sosial	58
Hindari Adiksi atau Ketergantungan Penggunaan <i>Smartphone</i>	66
DAFTAR PUSTAKA.....	70



Perkembangan Internet dan Media Sosial

Ini, loh...
perkembangan media sosial
pada saat ini!

Perlu kamu ketahui media sosial adalah media yang berupa situs dan/atau aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet. Media berbasis teknologi internet ini mendorong dan memungkinkan penggunanya saling terhubung dengan siapa saja, baik orang-orang terdekat, maupun orang asing yang tidak pernah dikenal sebelumnya.

Media sosial biasanya digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dan berbagi informasi dengan keluarga, teman, dan orang lain yang memiliki ketertarikan yang sama.

Kamu sebagai pengguna dapat melakukan komunikasi satu sama lain pada media sosial melalui fitur yang tersedia, termasuk berkomunikasi dengan cara mengirim pesan teks (*chatting*), berkomentar pada kolom yang tersedia, berbagi informasi, *file*, foto atau video dan komunikasi dengan panggilan telepon atau video.

Informasi yang biasanya dibagikan pada media sosial tidak hanya informasi yang bersifat umum, seperti berita dan hiburan saja, tetapi bisa juga informasi yang bersifat khusus, seperti materi pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler. Bahkan, informasi yang bersifat pribadi pun dapat diakses oleh orang lain.

Media sosial dapat digunakan olehmu untuk menyalurkan hobi secara kreatif sebagai sarana hiburan, seperti bermain *game online* atau hanya sekadar melihat-lihat foto dan video.

Media sosial juga dapat digunakan sebagai sarana belajar atau kegiatan berwirausaha.



"Jangan sampai jempolmu lebih cepat bergerak daripada pikiranmu saat menggunakan media sosial."



"Aktivitas media sosial di Indonesia
tumbuh pesat seiring semakin
meluasnya jaringan internet."

Untuk menambah wawasanmu, menurut laporan *We are social & Hootsuite* pada Januari 2020 ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia.

Jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat 25 juta (+17%) antara tahun 2019 dan 2020. 160 juta di antaranya adalah pengguna media sosial. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia ini meningkat 12 juta (+8,1%) antara April 2019 dan Januari 2020.

Koneksi seluler di Indonesia mencapai 338,2 juta. Jumlah koneksi seluler di Indonesia meningkat 15 juta (+4,6%) antara Januari 2019 dan Januari 2020. Jumlah koneksi seluler ini setara dengan 124% dari total populasi penduduk Indonesia.





INDONESIA

Kondisi Penggunaan Internet dan Media Sosial

Jumlah
Populasi



272.1 Juta

Pengguna
Internet



175.4 Juta

Pengguna Aktif
Sosial Media



160.0 Juta

Sumber : *We are social & Hootsuite 2020*



Tahukah kamu,
sejarah perkembangan media
sosial dari tahun ke tahun?



Perkembangan Media Sosial



1997

Six Degrees dianggap sebagai kelahiran dari sistem jejaring sosial pertama kali karena secara teori telah menawarkan sarana jejaring sosial. Situs ini memiliki aplikasi untuk membuat profil, menambah teman, dan saling mengirim pesan.

Friendster merupakan situs fenomenal dan diminati generasi muda untuk berkenalan. Situs ini dilengkapi dengan kemampuan memberi komentar profil dan kemudahan pencarian teman.

2002



LinkedIn diperkenalkan pertama kali sebagai sistem jejaring sosial yang dikhususkan untuk bisnis, seperti bertukar informasi mengenai pekerjaan atau mencari pekerjaan.



2003

My Space pertama kali diluncurkan pada tahun 2006. MySpace menjadi situs jaringan sosial paling populer di Amerika Serikat. Pengguna sudah dapat mengatur sendiri profilnya secara bebas, seperti warna, foto, daftar teman, dan musik yang disukai.

Facebook didirikan oleh

Mark Zuckerberg bersama teman-temannya sesama mahasiswa Universitas Harvard.

Penggunanya dapat membuat profil pribadi, menambah teman, bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika pengguna lain memperbarui profilnya. Facebook memungkinkan kita bergabung dengan grup pengguna lain yang mempunyai ketertarikan yang sama, dilengkapi fasilitas pengelompokan teman berdasarkan teman sekolah, teman dekat, dan lain-lain.

2004





Youtube diperkenalkan sebagai situs web yang memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video.



Reddit sebagai situs web hiburan dan berita, pada situs web ini, pengunjung yang telah terdaftar dapat berkontribusi dengan memberikan postingan teks.

2005

Twitter sebagai layanan jejaring sosial dan mikroblog daring yang memungkinkan penggunaannya untuk mengirim dan membaca pesan berbasis teks yang dikenal dengan sebutan kicauan (*tweet*).

2006



Whatsapp diperkenalkan sebagai aplikasi pesan instan lintas *platform* yang memungkinkan kita bertukar pesan menggunakan paket data internet. Selain pesan teks, pengguna juga dapat mengirim foto, video, *file*, dan melakukan *voice call* maupun *video call* dengan sesama pengguna di berbagai lokasi.

2009



Instagram sebagai aplikasi berbagi foto dan video memungkinkan pengguna mengambil foto atau video, menerapkan *filter* digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial. Sistem jejaring sosial Instagram adalah dengan saling mengikuti akun pengguna Instagram lainnya.



Pinterest merupakan *virtual pinboard* yang memberikan fasilitas pada penggunanya untuk mengunggah foto atau gambar yang bisa dimasukkan ke dalam kategori-kategori (semacam album atau *folder*).



2010

2011 **Snapchat** memungkinkan pengguna untuk mengambil foto, merekam video, menambahkan teks dan coretan, serta mengirimkannya ke daftar penerima yang ditentukan pengguna.





2011

Line awalnya diperkenalkan sebagai aplikasi untuk berkiriman pesan (*messenger /chatting*). Line sebenarnya bisa disebut sebagai aplikasi jejaring sosial karena memiliki fitur *timeline* sebagai wadah untuk berbagi status, pesan suara, video, foto, kontak, dan informasi lokasi. Dengan aplikasi Line kita juga bisa melakukan *voice call* maupun *video call* secara *real time*.

TikTok sebagai aplikasi berbagi video dan musik. Pengguna TikTok dapat membuat berbagai video pendek yang dilengkapi pilihan potongan lagu, teks, dan menambahkan beragam efek serta filter khusus dengan mudah. TikTok mulai dipandang sebagai *platform* media sosial yang potensial untuk bisnis dan media belajar.

2016



Jenis Platform Media Sosial



Sebagai pengetahuan tambahan barangkali kamu ingin tahu jenis platform media sosial..

Collaborative Project

Salah satu contoh *collaborative project* adalah Wikipedia sebagai ensiklopedia kolaboratif. Semua orang bisa menulis, mengedit, dan menambah isi ensiklopedianya. Hanya saja karena sifatnya 'kolaboratif', kita perlu melakukan klarifikasi mendalam setelah memperoleh informasi dari wadah ini.

Content Communities

Salah satu contohnya adalah *YouTube* sebagai situs web *video sharing* (berbagi video). Para pengguna YouTube dapat mengunggah, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Kamu dapat mengunggah video untuk berbagi konten pembelajaran, berbagi video pengalaman hidup, berbagi tutorial kecakapan hidup, mempromosikan video karya, atau mempromosikan usaha.

Blogs dan Microblogs

Blog merupakan jurnal pribadi di internet yang digunakan untuk berbagi catatan atau pandangan penggunanya tentang beragam hal. *Blog* tidak hanya dipakai untuk membangun citra diri dengan membagikan pemikiran, ide, dan profil diri, namun sekarang berkembang sebagai saluran untuk menyampaikan pembelajaran, pemasaran produk dan memperkuat relasi. Salah satu *blog* mikro (*microblogging*) adalah *Twitter* yang memiliki ciri khas lebih ringkas dengan alur interaksi lebih cepat.

Social Networking Sites

Facebook adalah contoh *Social Networking Site*. Layanan jejaring sosial *Facebook* kini menjadi media sosial paling populer di dunia. Di *Facebook*, selain bisa terhubung dengan teman dan keluarga, kita juga bisa berbagi informasi, foto, dan video.

Virtual Game Worlds

Merupakan gabungan antara *game online* dan jejaring sosial.



Ini loh... pengelompokkan media sosial berdasarkan fitur dan kegunaannya

Relationship Networks

(Facebook, LinkedIn, Google Plus)

Media sosial jenis ini fokus pada terbangunnya jejaring di antara penggunanya untuk saling berbagi pesan, informasi, foto, atau video. Dilengkapi dengan fitur halaman profil, yang berisi foto, biodata, dan informasi tambahan lain mengenai penggunanya.

Media Sharing Networks

(YouTube, Vimeo, Snapchat, Instagram)

Media sosial jenis ini dibuat dengan tujuan untuk saling berbagi informasi dan konten, khususnya antarpengguna, misalnya foto, audio atau video. Media sosial jenis ini banyak digunakan untuk berbagi konten-konten pendidikan yang disampaikan secara visual, seperti foto, infografik, dan video materi pembelajaran.

Sedangkan Instagram kian dilirik oleh usaha kecil dan menengah (UMKM) untuk mempromosikan dan menjual produk usahanya secara daring agar penjualannya meningkat.

Online Reviews

(*Trip Advisor, Yelp, Open Rice, Zomato*)

Media sosial jenis ini berbasis lokasi yang menggunakan teknologi *Geolocation*. Pengguna dapat menginformasikan sesuatu berdasarkan lokasi atau posisi geografisnya. Media sosial jenis ini berkembang pesat karena semakin banyak pengguna dalam memutuskan belanja, pemilihan kuliner/restoran, kunjungan wisata, pemilihan hotel, dan lain-lain. Rekomendasi pengguna lainnya sangat memengaruhi pengguna untuk tekan klik dan bayar.

Forum Diskusi

(*Kaskus, Stack Over Flow, Reddit*)

Ketiga media sosial tersebut merupakan perintis awal media sosial dalam bentuk forum diskusi pada saat mulai berkembangnya internet. Pengguna internet bertemu dan saling berkomunikasi dalam forum diskusi berdasarkan tema tertentu.

Social Publishing Platform

(*Blog, Twitter, Medium, Tumblr*)

Contoh media sosial jenis ini adalah blog dan microblog. Artikel yang ditulis dapat dibagikan untuk dibaca oleh semua orang. *Vlog* yang populer saat ini merupakan *blogging* yang disampaikan dalam bentuk video.

Bookmarking Sites

(*StumbleUpon, Pinterest dan Flipboard*)

Media sosial jenis ini memungkinkan pengguna mengumpulkan konten melalui *website* (teks, gambar, video, atau *link* ke *website* tertentu), lalu menyimpannya di dalam akun mereka. Kumpulan konten tersebut diberi judul dan label untuk menjelaskan isinya dan memudahkan pengguna lain untuk menemukannya.

Interest-based Network

(*Facebook Groups, LinkedIn Groups, Google+ communities, Last.fm, Goodreads, dan IMDB*)

Media sosial jenis ini digunakan untuk mempertemukan banyak orang dengan latar belakang atau minat yang sama dalam sebuah jaringan (*network*). Misalnya, *Last.fm* sebagai media sosial untuk musisi dan pendengar musik, *Goodreads* bagi penulis dan pecinta buku, dan *IMDB* menjadi tempat berkumpulnya para penggemar dan kritikus film.

E-commerce

(*Amazon, Tokopedia, Buka Lapak, dan Ali Express*)

Media sosial jenis ini memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi jual beli menggunakan fitur yang ada.

Media sosial yang banyak digunakan oleh siswa-siswi SMP di antaranya adalah:



Whatsapp



Youtube



Instagram



Facebook



TikTok



Twitter



Line



Berbagai hal yang melatarbelakangi para remaja sepertimu menggemari media sosial adalah berikut ini.



- # Teman-teman seusia kamu juga menggunakan media sosial yang sama.
- # Hampir semua media sosial memiliki *platform* aplikasi *mobile* yang mudah digunakan dengan hanya menggunakan *smartphone*.
- # Media sosial memiliki fitur yang memungkinkan kamu untuk mengikuti perkembangan berbagai hal, meninggalkan komentar, berbagi informasi (*posting* foto, lagu, video), mengisi konten, berkomunikasi, dan lain-lain. Kamu bisa menyatakan eksistensi diri dengan mengomentari catatan, pesan *chat*, foto diri, dan video.
- # Memberi kemudahan dalam mencari informasi terkini sesuai dengan kebutuhan dan keingintahuanmu.
- # Media sosial tersebut memiliki fungsi sebagai sarana hiburan dan bermain *game*.

- # Memberi kemudahan dalam mengunggah hasil aktualisasimu berupa karya, hobi, puisi, cerita pendek, lagu, rencana wirausaha, tugas sekolah, video tutorial, dan lain-lain.
- # Media sosial tersebut memberi kemudahan dalam berkomunikasi dan mengorganisir tugas-tugas sekolah serta berbagai kegiatan organisasi di sekolah.
- # Walaupun beberapa media sosial tersebut memiliki layanan yang sama, namun setiap media sosial memiliki karakteristik sendiri-sendiri dengan daya tarik yang berbeda, sehingga kamu pada umumnya menggunakan lebih dari satu media sosial.
- # Masing-masing media sosial terus diupdate fitur dan fasilitasnya, sehingga kamu merasa nyaman menggunakan media sosial tersebut. Fitur berkomunikasi lewat tatap muka (*video call*) dan kemudahan menyunting video yang akan dibagikan menjadi alasan untuk menggunakan media sosial.



Teknologi digital menghadirkan ruang komunikasi dan media informasi yang tidak lagi terbatas oleh waktu dan jarak. Media sosial yang berkembang pesat sejalan dengan perkembangan teknologi digital menjadi kebutuhan masyarakat untuk menjalin relasi, sarana komunikasi, pendidikan, hiburan, berbisnis, dan juga untuk membangun citra diri dari penggunanya.

Dengan media sosial kita bisa bebas berpendapat dan berekspresi secara kreatif, namun perlu ditegaskan bahwa kebebasan tersebut bukanlah kebebasan mutlak tanpa batas dan etika. Teknologi digital dan media sosial harus selalu digunakan untuk hal positif, kreatif, produktif, dan dapat menginspirasi bagi khalayak ramai.

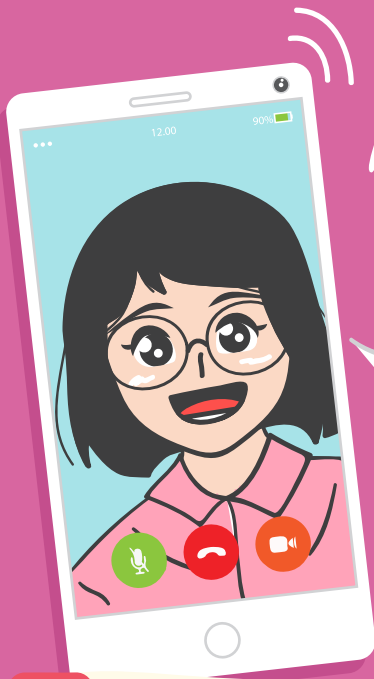
Jika digunakan dengan benar, teknologi digital dan media sosial akan menjadi berkah bagi bangsa Indonesia, bisa mempererat silaturahmi, dan mempersatukan kita semua dari Sabang sampai Merauke.



Batasan dan Aturan Membuat Akun Media Sosial



- ✓ Pada umumnya harus berusia di atas 13 tahun untuk dapat mendaftar, membuat *channel* dan menggunakan layanan media sosialnya.
- ✓ Sebagian media sosial wajib menggunakan nomor *handphone* dan alamat *email* yang aktif untuk dapat mendaftar dan menggunakan layanannya.
- ✓ Sebagian media sosial mengingatkan tidak boleh menggunakan informasi pribadi palsu, membuat akun untuk orang lain, dan memiliki lebih dari satu akun.
- ✓ Sebagian media sosial meminta untuk bisa mengakses kontak (*address book*) yang ada di *handphone* kamu.
- ✓ Konten yang dikirimkan olehmu, baik berupa pesan, foto, video, dan *file* ada yang tersimpan di *handphonemu*, tapi ada juga yang tersimpan di *server* media sosialnya.
- ✓ Pada umumnya ketika mendaftar dan menggunakan layanannya, masing-masing media sosial sudah memberikan imbauan untuk berhati-hati membagikan data, informasi, foto, video pribadi, atau sejenisnya. Pengguna juga diingatkan agar tidak membagikan konten pornografi, kekerasan, kebencian, dan konten sejenisnya.
- ✓ Konten yang dibagikan dalam media sosial sepenuhnya menjadi tanggung jawabmu sebagai pengguna.



Manfaat Positif Media Sosial

Wah, ternyata banyak manfaat dari media sosial bila digunakan secara bijak dan kreatif!

♥ 1

Kemudahan memperoleh dan menyebarkan informasi (antarkeluarga, teman, anggota OSIS, anggota Pramuka, dan anggota organisasi ekstrakurikuler lainnya).

♥ 2

Media sosial dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah, seperti berkomunikasi, mengorganisir berbagai kegiatan, belajar secara daring/online, berbagi materi pelajaran, dan mengerjakan tugas sekolah.

♥ 3

Media sosial dimanfaatkan sebagai media komunikasi yang relatif murah dan efisien. Berkomunikasi lewat *chat*, telepon, dan *video call* tentu lebih murah dan efisien dibandingkan dengan bertemu langsung.

♥ 4

Menghubungkan dan menjaga tali persaudaraan dengan keluarga serta teman (mempertemukan kembali dengan teman lama, membuat grup silaturahmi dengan saudara, grup kelas, maupun grup alumni sekolah dasar).

♥ 5

Kemudahan memperoleh kabar terbaru dan berita penting (berita kegiatan sekolah, pengumuman resmi sekolah, promosi kegiatan OSIS, Pramuka, berita bencana alam, ataupun berita duka).

♥ 6

Dapat meningkatkan kreativitas dan membuat sesuatu yang bermanfaat (berkarya dengan kreatif untuk membuat puisi, lagu, video tutorial, video tugas sekolah, membuat foto atau video iklan pemasaran produk karya kamu yang menarik).

♥ 7

Sebagai sarana hiburan di waktu luang (menonton film, mendengarkan musik, bermain *game* secara *online* dengan teman-teman, dan lain sebagainya).

♥ 8

Digunakan sebagai sarana berwirausaha atau sarana jual beli (menjual produk karya siswa, seperti produk kerajinan tangan, maupun olahan makanan, dan jasa).

9

Media sosial membuat sebuah hubungan menjadi lebih akrab, bersahabat, dan saling memberi perhatian (menyampaikan ucapan selamat ulang tahun, mengomentari foto, video, status teman secara positif, dan menyampaikan ucapan belasungkawa).

10

Belajar beradaptasi, bersosialisasi dengan publik, dan memotivasi untuk terus belajar mengembangkan diri secara kreatif.

11

Menjadi terbiasa dan paham memanfaatkan teknologi *digital* secara optimal (tidak gagap teknologi).

12

Berteman dengan siapapun di seluruh dunia yang mempunyai ketertarikan yang sama (teman lomba karya ilmiah, teman lomba puisi, teman Pramuka di seluruh dunia, dan komunitas lainnya).

13

Dapat mengikuti atau *follow* akun tokoh masyarakat atau idola yang menjadi panutan untuk memperoleh informasi berbagai hal tentang aktivitasnya.


Dampak Negatif Media Sosial



Kamu juga perlu tahu dampak negatif media sosial agar kamu lebih berhati-hati dalam menggunakan media sosial.


Kamu pasti sudah mengenali dampak negatif yang akan terjadi ketika kita tidak bijak dalam menggunakan media sosial. Kesadaran ini diperoleh dari berbagai informasi dan kasus yang terjadi di media sosial dan yang diberitakan di media massa.


Berikut ini adalah dampak negatif penggunaan media:


-  Mengganggu kesehatan mata dan tubuh. Bila terlalu sering dan lama memandang layar *gadget*, kamu bisa mengalami sakit otot tangan, sakit pundak, dan sakit mata.).

- ❌ Terlupakannya bahasa formal. Bahasa yang sering digunakan dalam media sosial pada umumnya adalah bahasa informal yang santai dan tanpa batasan.
- ❌ Secara sengaja atau tidak melihat konten pornografi. Ketika menggunakan media sosial, kamu bisa menerima *link* yang diarahkan ke situs pornografi, dan iklan bernuansa pornografi.
- ❌ Terbawa emosi sehingga terlalu mudah dan cepat berbagi berita tanpa dicek kebenarannya. Mungkin saja sebenarnya berita yang dibagikan itu palsu, Hoaks, mengandung ujaran kebencian, bernuansa SARA, atau menyebarkan pesan pribadi tanpa persetujuan pemilik/pengirimnya.



 Terlalu banyak informasi serta berita kekerasan dan kejahatan yang beredar di media sosial bisa menjadi ide atau pemikiran baru untuk berbuat kejahatan dan kekerasan juga. Misalnya, membuat konten video yang sengaja atau tidak menyiksa binatang, video *prank* yang merugikan orang lain, atau membuat video untuk mencari sensasi atau perhatian dari publik.

 Dapat mengurangi kinerja belajar dan waktu belajar yang jadi kewajiban utama kamu sebagai pelajar karena terlalu asik menggunakan media sosial atau terlalu asik membuat konten video.




 Dapat menimbulkan kecanduan yang mengakibatkan tumbuh sifat menutup diri pada kehidupan sekitar. Hal ini banyak terjadi pada pengguna yang kecanduan bermain *game online*.





- ❏ Memungkinkan terjadi penipuan secara *online*, seperti penipuan transaksi pembayaran, penipuan memperoleh undian, penipuan memperoleh hadiah, dan penipuan permohonan transfer pulsa.
- ❏ Timbulnya kejahatan di dunia nyata yang dimulai dari komunikasi di dunia maya, seperti pencurian identitas, kekerasan, penculikan, perampokan, dan eksploitasi seksual.
- ❏ Perasaan gelisah, cemas, dan frustrasi saat dirinya dipisahkan dari perangkat yang digunakan untuk bermedia sosial, sehingga sulit tidur, sulit belajar, dan tidak mau komunikasi dengan orang tua.



-  Berkurangnya kegiatan pertemanan secara langsung bertatap muka, berkurangnya kegiatan fisik sehingga jarang bertemu, dan berkurangnya aktivitas berbin-cang langsung dengan teman, dan menurunnya kegiatan fisik olahraga.
-  Kedekatan dengan orang tua dan keluarga untuk berbagi cerita dan curhat menjadi berkurang karena lebih sering curhat dan berkeluh-kesah dengan teman di media sosial.
-  Mendorong potensi perilaku "takut ketinggalan berita terkini" atau *FOMO* (*Fear of Missing Out*). Perilaku *FOMO* ini mendorong kamu untuk terus mencari dan

berbagi informasi dari internet melalui media sosial.

- ❌ Menyebabkan "terlalu banyak informasi" atau *TMI* (*Too Much Information*). Secara tidak sadar kamu mengungkapkan terlalu banyak informasi tentang kehidupan pribadi di media sosial. Hal ini sangat rentan terjadi penipuan dan penyalahgunaan informasi di masa depan.
- ❌ Mudah terpancing untuk memberi komentar dan membicarakan orang lain, seperti pelecehan, komentar yang memojokan, menyinggung perasaan, atau perudungan maya).



Bagaimana Sebaiknya Memanfaatkan Media Sosial?



Apa saja yang harus dilakukan agar kamu bijak dan kreatif menggunakan media sosial?

Apa saja yang harus kamu hindari:



Hindari curhat permasalahan pribadimu di media sosial.



Hindari untuk memancing dan memulai konflik dengan siapapun ketika menggunakan media sosial.



Hindari memberi komentar yang mencela dan menjelekan orang lain ketika menggunakan media sosial.



Hindari bersikap terlalu ekstrim dalam menanggapi apapun di media sosial.

Apa saja yang harus kamu lakukan sebagai pengguna media sosial?



Bijaklah berbagi status mengenai apa yang sedang kamu lakukan dan rasakan di *platform* media sosial.



Biasakan untuk selalu memilah dan memikirkannya sebelum *memposting*, khususnya bila kamu akan berbagi foto dan video.



Periksa kembali berita dan sumber berita untuk menyaring kebenaran dan menghindari hoaks sebelum diteruskan kepada yang lain.



Selalu menjaga identitas dan keamanan akun pribadimu.



Selalu berhati-hati dan bijak ketika kamu akan melakukan transaksi atau belanja secara *online* dengan berdasarkan iklan dan penawaran barang lewat media sosial.



Harus selalu diingat olehmu bahwa apa yang telah diposting secara *online*, sulit untuk dihapus kembali. Internet akan menyimpan semua jejak maya penggunaannya.



Kamu secara bertahap harus sudah mulai belajar cara mengatur waktu. Mengatur kapan waktunya menggunakan media sosial, kapan waktu istirahat dan tidur, serta kapan saatnya berkumpul dengan orang tua dan keluarga, meskipun sekadar berbincang.





Gunakanlah media sosial untuk segala hal yang dirasakan positif dan bermanfaat.



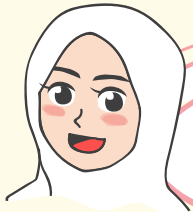
Perhatikan etika menggunakan media sosial yang baik karena negara telah memberikan aturan dan batasan bermedia sosial (Undang-Undang ITE).



Jaga kesehatan dengan menggunakan media sosial secara bijak sesuai kebutuhan.



UNDANG-UNDANG ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik)



Ini, loh...
Undang-Undang ITE
yang perlu kamu ketahui juga!

Melalui media internet, setiap pengguna dapat melakukan berbagai aktivitas pemanfaatan teknologi digital dengan lebih mudah, namun ada batasannya. Negara telah memperlakukan UU No. 19 Tahun 2018 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Dengan adanya Undang-undang tersebut sudah sepatutnya pengguna media sosial bersikap bijak dengan berpikir ulang atas informasi apa yang ingin dibagikan ke orang lain. Artinya, kamu harus memahami betul hal apa saja yang boleh dan tidak boleh ditulis atau dibagikan (*share*) melalui media sosial.

Kamu sebagai generasi penerus bangsa, walaupun masih muda sudah harus mulai belajar memahami etika penggunaan media sosial sesuai Undang-undang yang berlaku. Sebagus apapun aturan yang diberlakukan oleh negara, tidak akan berpengaruh secara signifikan tanpa adanya kesadaran hukum dari masyarakat.

Pasal 27 (Asusila, Perjudian, Penghinaan, Pemerasan)

Sedikitnya ada empat poin yang dapat menjerat pengguna media sosial, yaitu:

- 1 Konten yang mengandung pelanggaran kesusilaan (pasal 27 ayat (1) UU ITE).
Misalnya dengan sengaja mengunggah foto atau video porno ke media sosial.
- 2 Konten yang memiliki muatan perjudian (Pasal 27 ayat (2) UU ITE).
Misalnya, dengan sengaja menyebarkan *platform* yang dapat digunakan untuk berjudi, baik *online* maupun *offline*. Permainan tebak nomor, togel, serta taruhan yang menjadi salah satu bentuk perjudian.

3 Konten yang memuat penghinaan atau pencemaran nama baik (Pasal 27 ayat (3) UU ITE).

Misalnya, dengan sengaja membuat foto seseorang kemudian membuatnya menjadi bahan lelucon, namun mengandung unsur penghinaan.

4 Konten yang memuat pemerasan atau pengancaman (Pasal 27 ayat (4) UU ITE).

Misalnya, dengan sengaja mengirim ancaman ke orang lain yang dibencinya melalui media sosial. Hal tersebut dapat menjadi bukti materi laporan korban ke polisi dan menjerat si pengancam untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya.

Pasal 28 (Berita Bohong dan Menyesatkan, Berita Kebencian dan Permusuhan)

1 Konten yang memuat berita bohong dan menyesatkan pihak lain (Pasal 28 ayat (1) UU ITE).

Misalnya, dengan sengaja menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang merugikan orang lain.

2 Konten yang menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu atau kelompok tertentu (SARA) (Pasal 28 ayat (2) UU ITE).

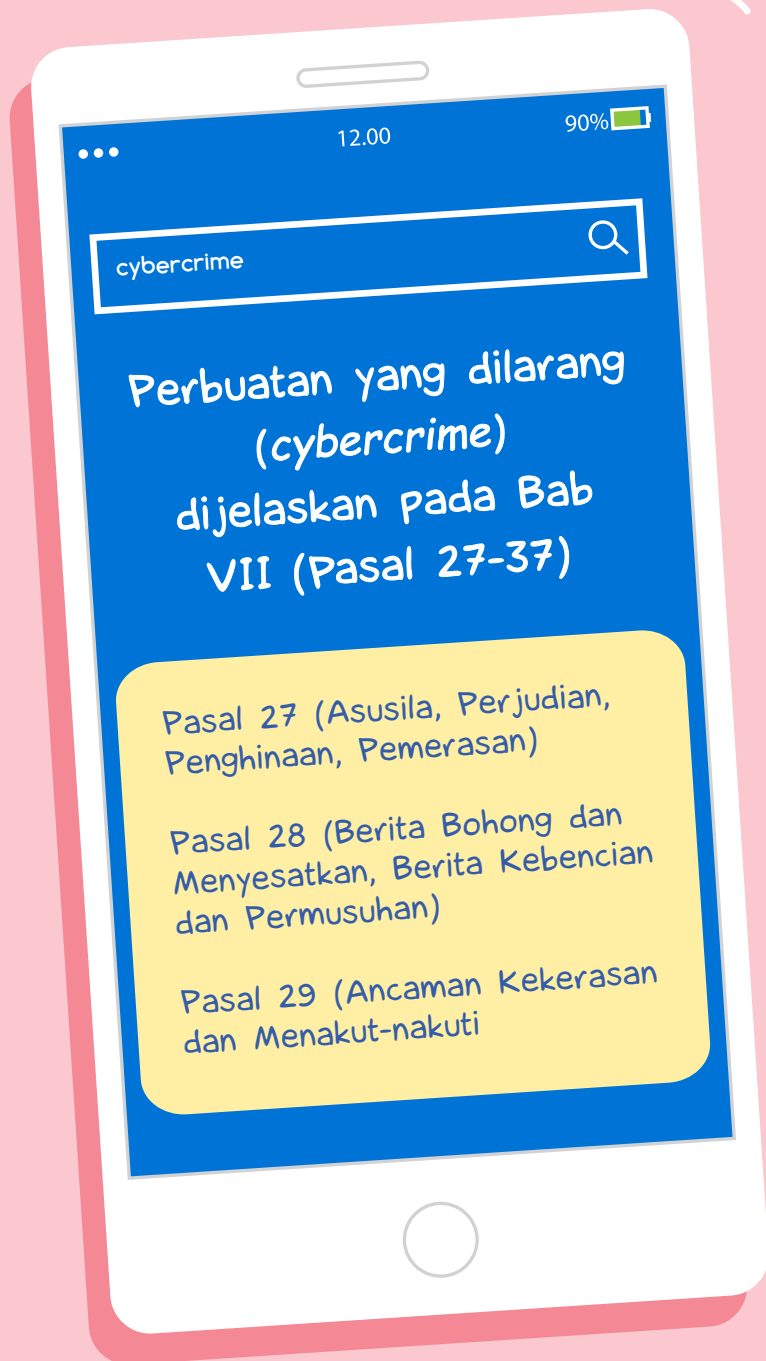
Misalnya, dengan sengaja menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan berdasarkan suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).

Pasal 29 (Ancaman Kekerasan dan Menakut-nakuti)

Pasal 29 UU ITE mengancam bagi pengguna media sosial yang mengirimkan konten berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti orang lain.

Penting untuk diketahui olehmu bahwa ketentuan pidana yang menjerat pelanggarnya dapat dipidana dengan pidana penjara dan/atau denda uang.

Jadi, bagikanlah hanya informasi yang telah kamu saring kebenaran dan manfaatnya. Sebelum kamu bagikan di media sosial, biasakan periksa ulang apakah ada konten negatif di dalamnya dan selalu optimalkan media sosial dengan hal-hal yang berguna.



cybercrime



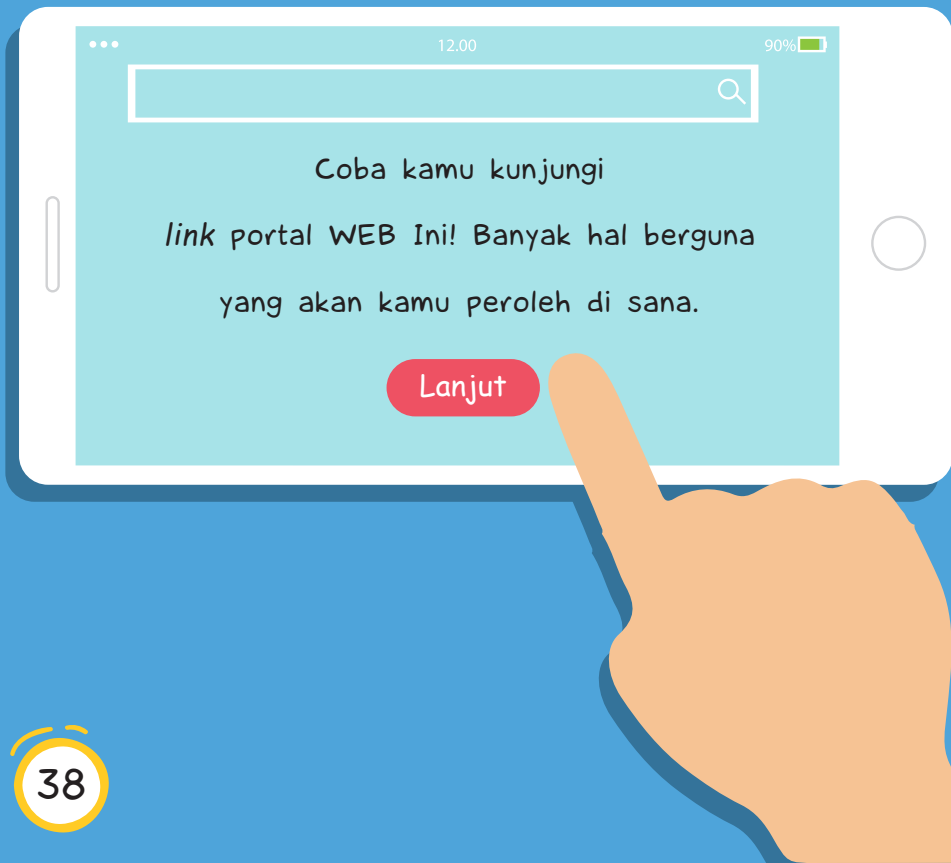
Perbuatan yang dilarang
(cybercrime)
dijelaskan pada Bab
VII (Pasal 27-37)

Pasal 27 (Asusila, Perjudian,
Penghinaan, Pemerasan)

Pasal 28 (Berita Bohong dan
Menyesatkan, Berita Kebencian
dan Permusuhan)

Pasal 29 (Ancaman Kekerasan
dan Menakut-nakuti)

Media dan Sumber Belajar Daring Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan





Portal Bersama Hadapi Korona

<https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id>

Rumah Belajar

<https://belajar.kemdikbud.go.id>

TV Edukasi Kemdikbud

<https://tve.kemdikbud.go.id>

Laman Guru Berbagi

<https://guruberbagi.kemdikbud.go.id>

Membaca Digital

<http://aksi.puspendik.kemdikbud.go.id/membacadigital/>

Suara Edukasi

<http://suaraedukasi.kemdikbud.go.id>

Perpustakaan Kemdikbud dan
Aplikasi Eperpusdikbud

<https://perpustakaan.kemdikbud.go.id/>

Sumber Bahan Ajar Siswa SD,
SMP, SMA, dan SMK

<sumberbelajar.seamolec.org>

Buku Sekolah Elektronik

<https://bse.kemdikbud.go.id/>

Radio Edukasi Kemdikbud

<https://radioedukasi.kemdikbud.go.id/>

Video Pembelajaran

<http://video.kemdikbud.go.id/>

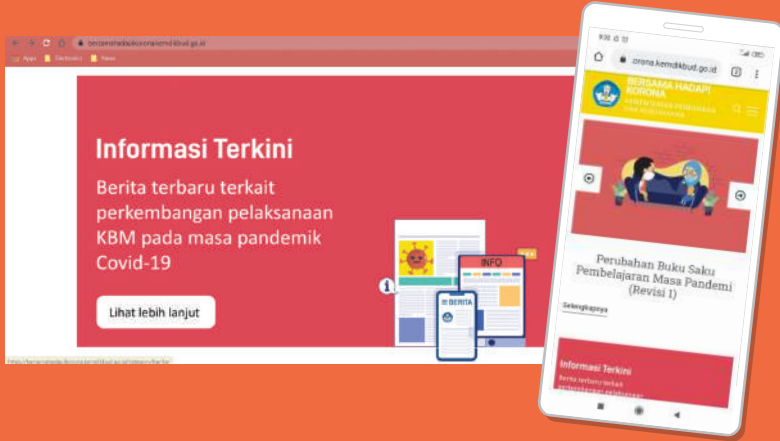
Program Belajar dari Rumah
TVRI

TVRI Channel



<https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id>

PORTAL BERSAMA HADAPI KORONA

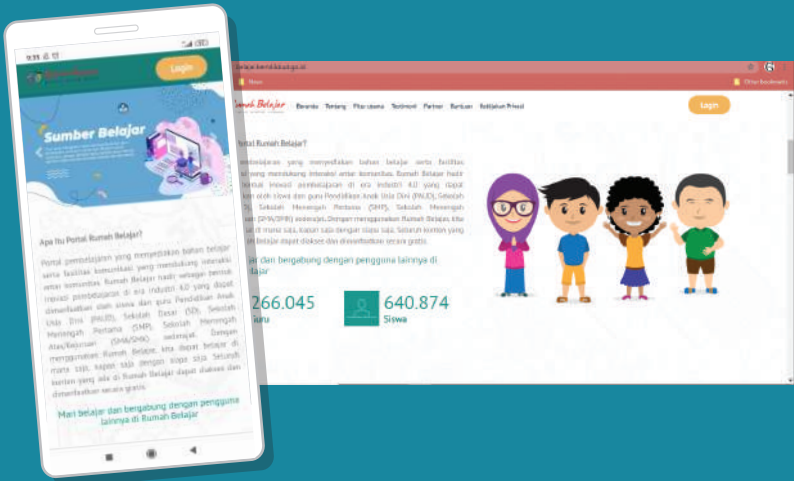


Contoh tampilan *website* Bersama Hadapi Korona kemdikbud.go.id

Portal ini menampilkan berbagai informasi terkini terkait pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada masa pandemik Covid-19. Pada protal ini disampaikan pula informasi berbagai sumber belajar, baik dari televisi, maupun aplikasi daring gratis yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar di rumah.

https://belajar.kemdikbud.go.id

RUMAH BELAJAR OLEH PUSDATIN KEMDIKBUD



Contoh tampilan *website* Rumah Belajar [kemdikbud.go.id](https://belajar.kemdikbud.go.id) merupakan portal WEB dan aplikasi belajar daring yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan tujuan untuk menyediakan alternatif sumber belajar dengan pemanfaatan teknologi.



12.00

90% 

<https://belajar.kemdikbud.go.id>



Terdapat berbagai fitur seperti Sumber Belajar, Laboratorium Maya, Kelas Digital, Bank Soal, Buku Sekolah Elektronik, Peta Budaya, Karya Bahasa dan Sastra, serta fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa secara gratis.

Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran yang menyediakan bahan belajar serta fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antarkomunitas. Rumah Belajar hadir sebagai bentuk inovasi pembelajaran di era industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru.

Dengan menggunakan Rumah Belajar, kita dapat belajar di mana saja, kapan saja dengan siapa saja, serta bergabung dengan pengguna lainnya di Rumah Belajar yang saat ini sudah mencakup 249.810 Guru & 617.237 Siswa. Selain menggunakan Portal WEB Rumah Belajar, Kamu juga dapat menginstal aplikasi Rumah Belajar dari *Google Play Store*





12.00

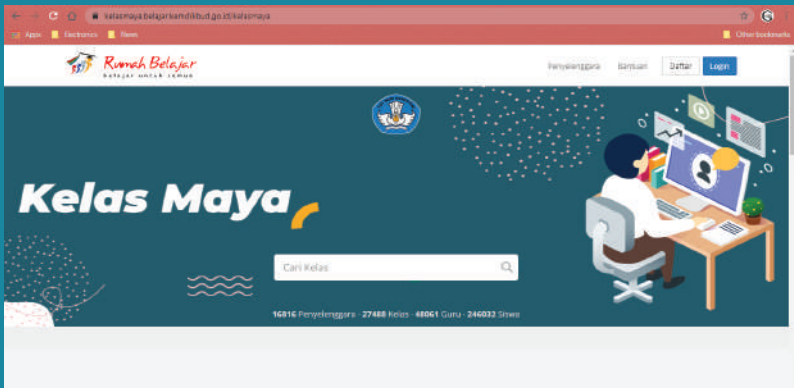
90% 

<https://belajar.kemdikbud.go.id>



Fitur Utama Rumah Belajar

- a. Kelas Maya, *Learning Management System (LMS)* yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi proses pembelajaran *virtual* atau tanpa tatap muka antara guru dan siswa.
- b. Sumber Belajar, fitur yang menyajikan materi ajar bagi siswa dan guru berdasarkan kurikulum. Materi disajikan secara terstruktur dengan tampilan menarik dalam bentuk gambar, video, animasi, simulasi, evaluasi, dan permainan.



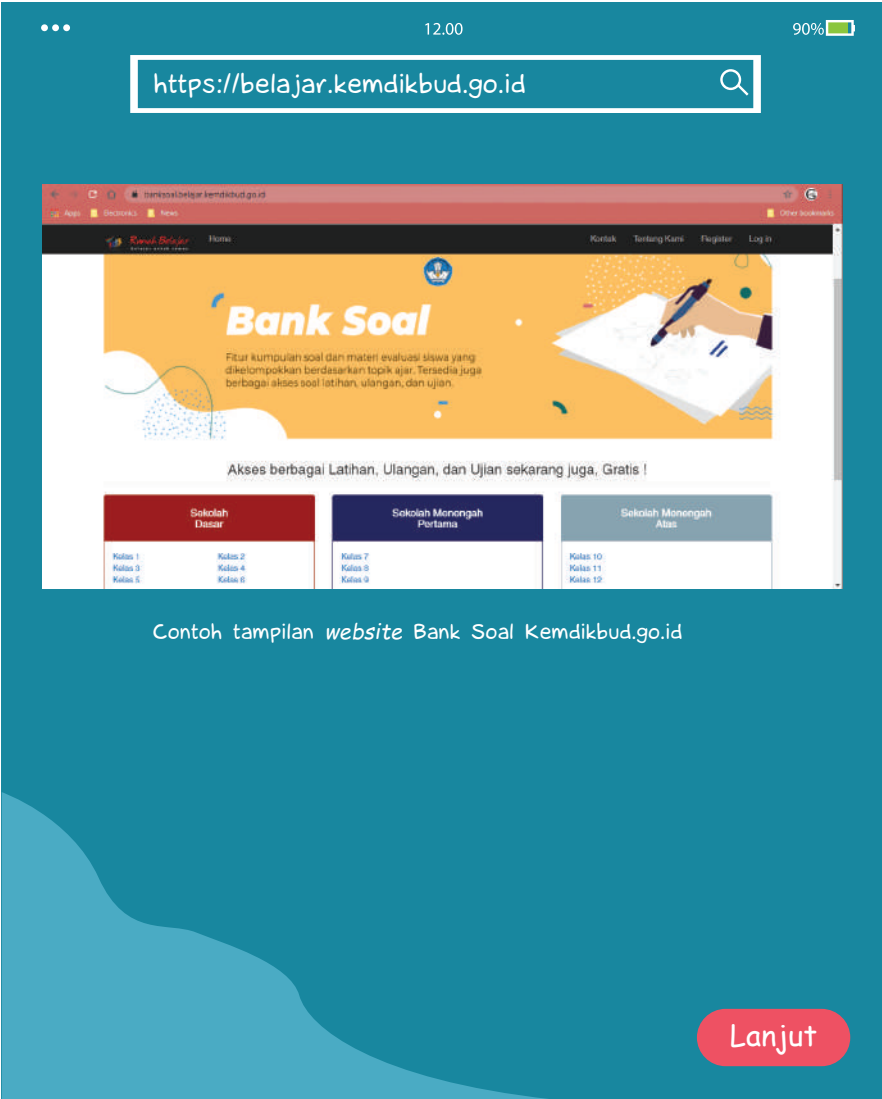
https://belajar.kemdikbud.go.id

- c. Laboratorium Maya, fitur simulasi praktikum laboratorium yang ada disajikan secara interaktif dan menarik, dikemas bersama lembar kerja siswa, dan teori praktikum.



Contoh tampilan *website* Laboratorium Maya [Kemdikbud.go.id](https://belajar.kemdikbud.go.id)

- d. Bank Soal, fitur kumpulan soal dan materi evaluasi siswa yang dikelompokkan berdasarkan topik ajar. Tersedia juga berbagai akses soal latihan, ulangan, dan ujian.

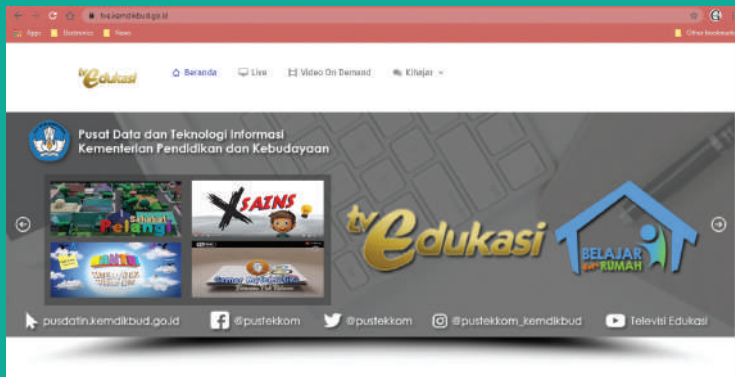


Contoh tampilan *website* Bank Soal Kemdikbud.go.id



https://tve.kemdikbud.go.id

TV EDUKASI KEMDIKBUD



Contoh tampilan *website* TV Edukasi kemdikbud.go.id

TV Edukasi memberikan layanan siaran pendidikan berkualitas untuk menunjang tujuan pendidikan nasional. Sasaran TV Edukasi adalah peserta didik dari semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan, juga untuk para praktisi pendidikan dan masyarakat.

https://tve.kemdikbud.go.id



TV Edukasi menyediakan layanan siaran pendidikan secara *Live* yang ditayangkan pada jam tertentu sesuai dengan jadwal acaranya atau kamu dapat memanfaatkan layanan *Video on Demand* (VoD Tvedukasi) yang dapat ditonton kapan saja tanpa terikat waktu dan kamu dapat memilih tayangan video sesuai kebutuhan. Sampai saat ini, *Video on Demand* untuk Tingkat SMP tersedia 1070 video pembelajaran.

Selain menggunakan Portal WEB TV Edukasi, kamu juga dapat menginstal aplikasi TV Edukasi dari *Google Play Store*.



https://guruberbagi.kemdikbud.go.id

LAMAN GURU BERBAGI



Contoh tampilan *website* Guru Berbagi [kemdikbud.go.id](https://guruberbagi.kemdikbud.go.id)

Merupakan gerakan kolaborasi pemerintah, guru, komunitas, dan penggerak pendidikan untuk bersama menghadapi *Covid-19*. Bergotong-royong untuk berbagi ide dan praktik melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar anak-anak Indonesia bisa belajar dari mana saja. Dengan tujuan utama mendukung guru untuk tetap memberikan pembelajaran yang bermakna bagi pelajar Indonesia.

http://aksi.puspendik.kemdikbud.go.id/membacadigital/

MEMBACA DIGITAL



Contoh tampilan website Membaca Digital kemdikbud.go.id

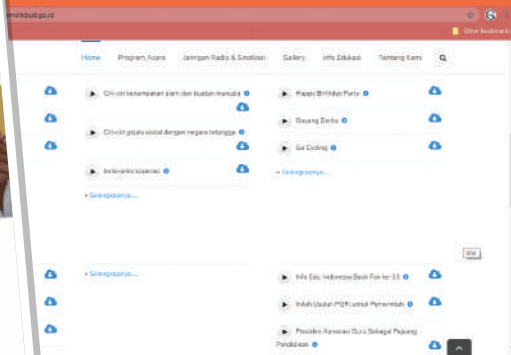
Merupakan aplikasi aksi membaca digital, berupa platform membaca digital berbasis web baik online maupun offline.

Lanjut

<http://suaraedukasi.kemdikbud.go.id>



SUARA EDUKASI



Contoh tampilan *website* Suara Edukasi [kemdikbud.go.id](http://suaraedukasi.kemdikbud.go.id)

Merupakan Siaran Radio Pendidikan yang diselenggarakan untuk dijadikan sebagai media alternatif sumber belajar, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

https://perpustakaan.kemdikbud.go.id/



PERPUSTAKAAN KEMDIKBUD DAN APLIKASI EPERPUSDIKBUD



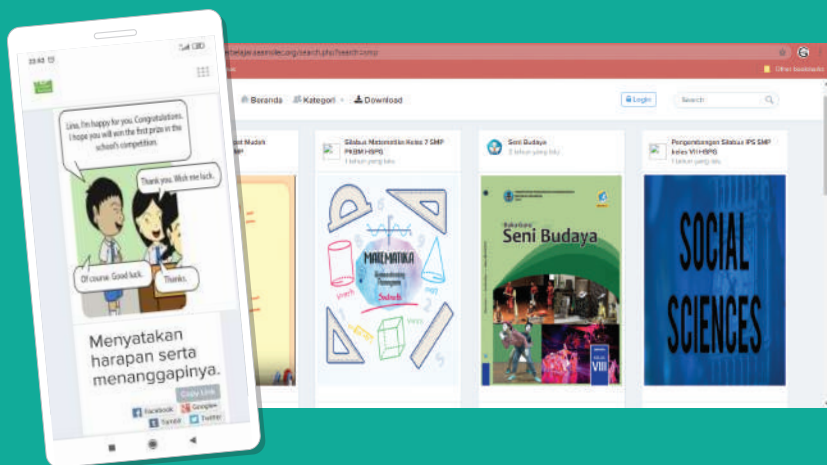
Contoh tampilan *website* Membaca Digital kemdikbud.go.id

Perpustakaan Kemdikbud memiliki lebih dari 200.000 koleksi dalam berbagai bentuk (buku, buku digital, *audio-visual*, majalah, koran, jurnal cetak, dan jurnal elektronik). Dilengkapi fasilitas pencarian buku yang mudah digunakan. Selain itu, kamu juga dapat menginstal aplikasi Eperpusdikbud dari *Google Play Store*.

sumberbelajar.seamolec.org



SUMBER BAHAN AJAR SISWA SD, SMP, SMA, DAN SMK

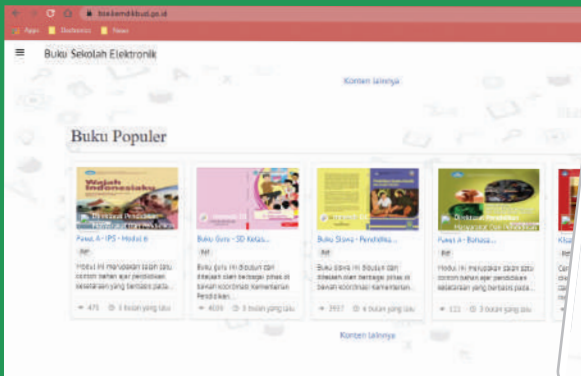


Contoh tampilan website Sumber Belajar kemdikbud.go.id

Menyediakan berbagai bahan ajar atau buku dalam format *digital* yang dapat langsung dibaca sesuai dengan tingkat pendidikan dan kategori kelasnya.

https://bse.kemdikbud.go.id/

BUKU SEKOLAH ELEKTRONIK

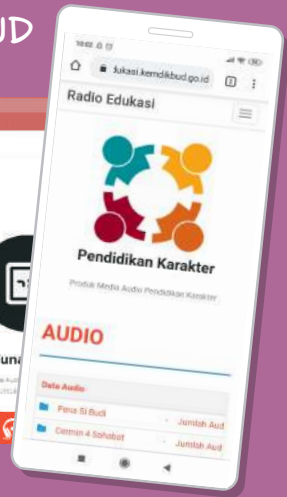


Contoh tampilan *website* Buku Sekolah Elektronik kemdikbud.go.id

Buku Sekolah Elektronik disebut juga BSE dari Kemdikbud bertujuan untuk menyediakan buku ajar elektronik untuk tingkat pendidikan dari SD, SMP, SMA, dan SMK. Hampir sebagian besar Buku Sekolah Elektronik ini dapat langsung dibaca dan diunduh dalam format PDF.

https://radioedukasi.kemdikbud.go.id/

RADIO EDUKASI KEMDIKBUD

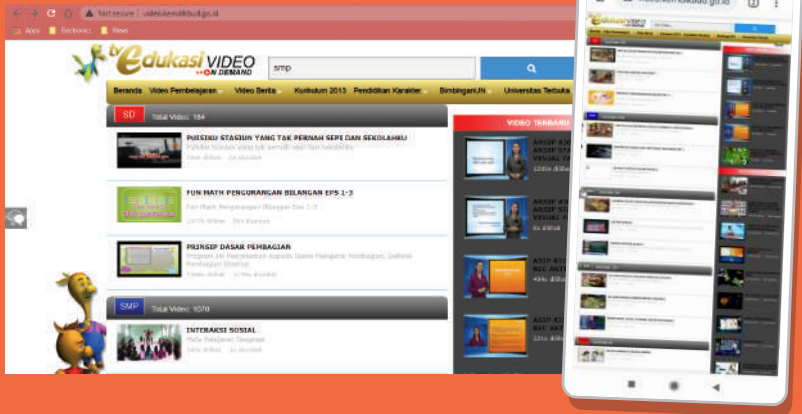


Contoh tampilan *website* Radio Edukasi kemdikbud.go.id

Tujuan utama portal ini adalah mewujudkan layanan prima pendidikan melalui pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi berbasis media *audio*/radio. Portal ini diharapkan dapat melayani peserta didik di daerah yang sulit terjangkau oleh pelayanan pendidikan konvensional.

http://video.kemdikbud.go.id/

VIDEO PEMBELAJARAN



Contoh tampilan *website* Video Pembelajaran [kemdikbud.go.id](http://video.kemdikbud.go.id)

Merupakan bagian dari TV Edukasi yang menyediakan layanan *Video on Demand* (VoD Tvedukasi). Materi video dapat ditonton kapan saja tanpa terikat waktu dan kamu dapat memilih tayangan video sesuai kebutuhan. Sampai saat ini, *Video on Demand* untuk Tingkat SMP tersedia 1070 Video pembelajaran.



12.00

90% 

TVRI



PROGRAM BELAJAR DARI RUMAH TVRI

Belajar dari Rumah (BdR) merupakan sebuah blok program pendidikan lewat siaran televisi yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI bekerja sama dengan TVRI dalam rangka memfasilitasi pendidikan di masa pandemi *COVID-19* di Indonesia. Blok program ini disediakan untuk menjadi alat pembelajaran dan edukasi untuk siswa dan masyarakat. Belajar dari Rumah berisi program - program pendidikan, kebudayaan, dan hiburan untuk seluruh jenjang pendidikan, yang dimulai dari PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), SD dan sederajat, SMP dan sederajat, dan SMA dan sederajat. Dengan tujuan untuk menjangkau daerah-daerah yang koneksi internetnya terbatas.



TVRI



kemdikbud.go.id

PROGRAM TAYANGAN



Mulai **13 April 2020**
Serunya **Belajar dari Rumah!**

SENIN - JUMAT

- 08.00 - 08.30** WIB | PAUD dan sederajat
- 08.30 - 09.00** WIB | SD kelas 1-3 dan sederajat
- 10.00 - 10.30** WIB | SD kelas 4-6 dan sederajat
- 10.30 - 11.00** WIB | SMP dan sederajat
- 14.00 - 14.30** WIB | SMA/SMK dan sederajat
- 14.30 - 15.00** WIB | Pengasuhan dan Pendidikan Anak
- 19.00 - 23.30** WIB | Film Indonesia Terbaik

SABTU - MINGGU

- 08.00 - 23.30** WIB | Tayangan Kebudayaan dan Film Indonesia Terbaik

#BelajardariRumah

Hanya di:



#MerdekaBelajar #BersamaHadapiKorona

Program Tayangan Belajar dari Rumah kemdikbud.go.id



Kreatif Menggunakan Media Sosial

Ayo, kita kreatif
menggunakan media sosial!

Media sosial saat ini menjadi sarana yang banyak digunakan untuk menunjang dan menunjukkan kreativitas seseorang. Karya kreatif yang ditunjukkan dalam media sosial dapat berupa video, tulisan, cerita, gambar, dan lain-lain. Kreativitas yang kamu bagikan melalui media sosial haruslah memiliki nilai tambah agar kamu bisa dikenal oleh banyak orang dan mungkin bisa mendapat keuntungan finansial dari media sosial tersebut.

Membuat konten kreatif tidaklah gampang karena memang memerlukan pemikiran yang kreatif juga. Untuk membuat konten yang baik diperlukan kerja sama antara fungsi kognitif, daya analisis, dan proses berpikir serta didukung ketekunan dan kepercayaan diri agar kamu sukses.

Kalau kamu terburu-buru mem-*posting* di media sosial karena ingin mendapatkan *like* dan komentar, sulit bagi kamu untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas dengan baik. Jadikanlah media sosial sebagai ajang pameran karya kreatif.

Sebagai pembuat konten pemula, kamu bisa banyak belajar dengan sekadar melihat *Youtube* atau konten tutorial yang bertebaran di internet, kemudian belajar membuat konten sendiri sesuai dengan *passion* dan hobi kamu, kemudian mempostingnya.



Karya kreatif apa saja yang dapat kamu buat dan kamu bagikan di media sosial?

- ✓ Membuat karya berupa konten video yang menampilkan kreativitas dalam bidang musik, video kegiatan ekstrakurikuler, video pembelajaran, dan tutorial yang menarik, seperti tutorial memasak, video yang menampilkan kemampuan menggunakan bahasa, atau video yang terkait tugas atau pekerjaan rumah.



#komunikasi #SMPCerdas
Belajar Komunikasi
300 views



 Asri
Siswi SMP Merdeka

SUBSCRIBE 2.0M

Aplikasi lainnya yang bisa digunakan untuk pembelajaran, tugas sekolah, dan ekstrakurikuler



Whatsapp



TikTok



Instagram




Beberapa hal yang dapat kamu pertimbangkan ketika akan membuat konten kreatif, baik berupa video, foto atau artikel untuk dibagikan di media sosial.




Temukan topik dan tema yang sedang hangat dibicarakan oleh teman-teman kamu atau topik yang menarik berdasarkan situasi terkini. Misalnya, membuat konten video cara memakai masker yang benar, membuat video cara menjaga jarak di masa pandemi *Covid-19*, dan membuat video tutorial cara menggunakan dan mengoptimalkan aplikasi *zoom meeting* di kalangan SMP.




Berkreasilah membuat konten dengan gaya bahasa yang ringan, mudah dipahami, dan bermanfaat bagi banyak orang




Jadilah diri sendiri dan tunjukkan perspektif yang berbeda dari sisimu. Misalnya, walaupun topik dan temanya sama, kamu bisa membuat konten baru dengan gaya, bahasa dan gesture yang berbeda. Tampilah dengan keunikanmu, tetapi janganlah berlebihan karena orang-orang lebih menyukai konten yang asli, jujur, dan tidak dibuat-buat.



Konten jangan terlalu panjang. Buatlah pembuka konten yang singkat, tetapi mampu menarik perhatian, sehingga memunculkan keinginan penonton untuk mengetahui isinya secara lengkap.



Buat *headline* atau judul yang menarik sehingga memancing rasa ingin tahu orang lain.



Kombinasikan teks, foto, dan video agar terlihat lebih interaktif. Konten artikel tidak hanya tulisan saja, tetapi kombinasikanlah dengan foto, gambar, atau infografis yang sesuai dengan tema artikel agar menarik secara visual. Begitu juga konten berupa foto dan video dapat dikombinasikan juga dengan teks.

Masukkan emosi ke dalam konten. Artikel dengan unsur emosi, entah itu memicu rasa kagum, terkejut, sedih, gembira ataupun marah, lebih berpotensi untuk disenangi. Misalnya, konten tentang kekesalanmu karena banyak orang yang tidak menggunakan masker atau menjaga jarak.



Tambahkan # (*hashtag*). Fitur *hashtag* akan membuat konten lebih mudah dicari dan membantu menegaskan topik ataupun tema yang kamu sampaikan.



Publikasikan konten di waktu yang tepat. Konten yang dipublikasikan di waktu yang tepat lebih berpeluang untuk mendapatkan perhatian yang lebih besar.



Hindari Adiksi atau Ketergantungan Penggunaan Smartphone

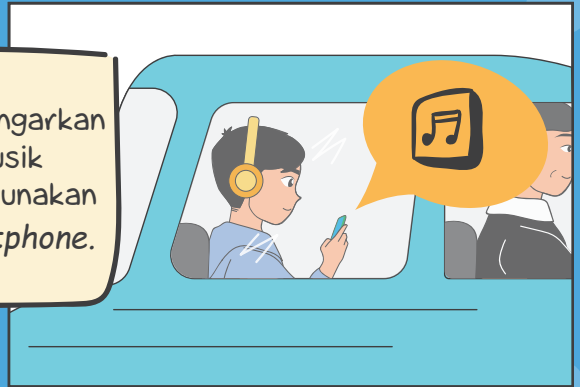
Adiksi atau ketergantungan penggunaan *smartphone* dan media sosial perlu disikapi secara bijak agar kamu bisa membagi waktu dan memanfaatkan *smartphone* dan media sosial secara optimal, cerdas, dan kreatif.



Memesan kendaraan pakai aplikasi.

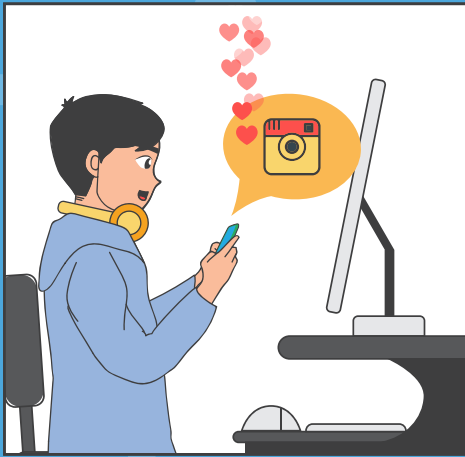


Mendengarkan musik menggunakan smartphone.

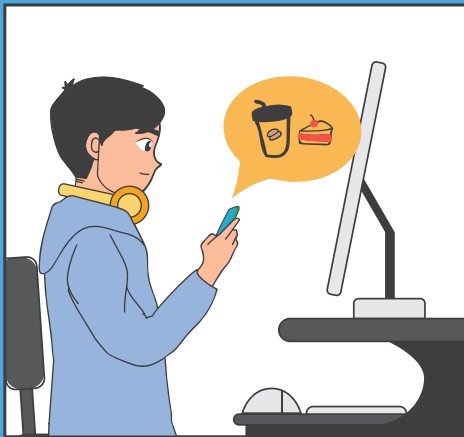


Bergantung pada aplikasi Googlemaps atau Waze.

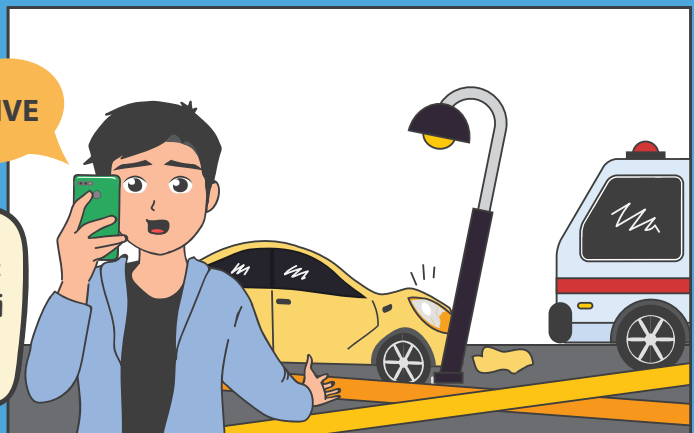




Selalu update media sosial.



Memesan makanan menggunakan aplikasi.



Selalu selfie dalam kondisi apapun.



Mencari tempat makan bergantung review di media sosial.



Sebelum tidur, berselancar dulu di media sosial.

Daftar Pustaka

- Anon, (n.d.). *A Timeline of Social Media (infographic)*. [online] Available at: <https://www.digitalinformationworld.com/2019/10/social-media-history-infographic.html>.
- Bebas Akses. (2020). Media Sosial, Tak Sekadar Jaringan Pertemanan. [online] Available at: <https://bebas.kompas.id/baca/riset/2020/06/17/media-sosial-tak-sekadar-jaringan-pertemanan/#:~:text=Pengguna%20media%20sosial%20di%20Indonesia> [Accessed 8 Jul. 2020].
- Blog Sribu. (2019). 10 Ide Kreatif untuk Membuat Konten Artikel Viral di Sosial Media. [online] Available at: <https://blog.sribu.com/id/artikel-viral/> [Accessed 16 Aug. 2020].
- DataReportal – Global Digital Insights. (n.d.). Digital 2020: Indonesia.[online] Available at: <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>.
- Indosat Ooredoo. (2017). #Bijak Bersosmed Tip dan Informasi Gerakan #BijakBersosmed 2017 - *On the Spotlight Media Sosial Indonesia*.
- Josina (n.d.). *Deretan Aplikasi Belajar Online Populer di Android*. [online] detikinet. Available at: https://inet.detik.com/mobile-apps/d-5089486/deretan-aplikasi-belajar-online-populer-di-android?tag_from=wpm_nhl_2 [Accessed 11 Jul. 2020].
- Kaplan, A.M. and Haenlein, M., 2010. Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53, pp.59-68.
- Kominfo Ditjen IKP, Siber Kreasi & Gen Posting. (2018). *Cakap (Cerdas, Kreatif & Produktif) Bermedia Sosial*. Seri Literasi Digital.

Kompasiana.com (2019). *Media Sosial sebagai Sarana untuk Menunjukkan Kreativitas Seseorang*. [online] KOMPASIANA. Available at: <https://www.kompasiana.com/franlmon/5d432f6f097f366db2520ef4/sosial-media-sebagai-sarana-untuk-menunjukkan-kreatifitas-seseorang>.

Mohsin, M. (2019). *10 TikTok Statistics That You Need to Know in 2019 [Infographic]*. [online] Oberlo. Available at: <https://www.oberlo.com/blog/tiktok-statistics>.

ProgressTech. (2016). *Jenis-Jenis Sosial Media & Perkembangannya - ProgressTech*. [online] Available at: <https://www.progressstech.co.id/blog/jenis-sosial-media/>.

School of Information Systems. (n.d.). *Klasifikasi Sosial Media*. [online] Available at: <https://sis.binus.ac.id/2019/04/10/klasifikasi-sosial-media/> [Accessed 15 Jul. 2020].

We Are Social. (2020). *Digital around the world in April 2020*. [online] Available at: <https://wearesocial.com/blog/2020/04/digital-around-the-world-in-april-2020>.

www.halloriau.com (n.d.). *Jeratan Hukum Pengguna Media Sosial*. [online] halloriau.com. Available at: <https://www.halloriau.com/read-otonomi-105976-2018-10-03-jeratan-hukum-pengguna-media-sosial.html> [Accessed 15 Jul. 2020].

#Bijak dan Kreatif dalam Bermedia Sosial

Jenjang SMP



SMP BERMUTU
Berprestasi, Berprestasi, Berprestasi

ANTI MEROKOK

Jalan Jenderal Sudirman, Senayan
Jakarta, 10270
Telp. 021 - 579 00089, Fax : (021) 572 5649
Laman : www.kemdikbud.go.id

ISBN: 978-623-95423-5-1

© @pesertadidik.dit.smp

© Peserta Didik Direktorat SMP

🌐 pesertadidikditsmp@gmail.com